



Después recibiste una llamada de la Tienda de curiosidades del Barrio Norte. Elspeth había estado buscando más artefactos como tu "herencia", llegando incluso a pronunciar el nombre de "Hiperbórea". Está buscando algo que pueda desbloquear más recuerdos suyos, igual que tú... pero no es como tú. Esa siniestra sonrisilla suya, la forma en la que temblaban sus contactos al oír su nombre... Te estremeces al pensar lo que podría hacer alguien con aviesas intenciones si contara con el tipo de poderes que encierran tus recuerdos...

Pasa a la **Preparación**.

## Preparación del escenario

- Reúne todas las cartas de los siguientes conjuntos de encuentros: *Mala sangre*, *Los hilos del destino*, *Hermandad pnakótica*, *Las máscaras de medianoche*, *Puertas cerradas*, *Ángeles descarnados* y *Secta oscura*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Al reunir el conjunto de encuentros *Las máscaras de medianoche*, reúne sólo las 5 cartas de Traición (2x Pista falsa y 3x Sombra acechante) y los siguientes Lugares: Barrio Norte, Centro (*Primer Banco de Arkham*), Barrio Este, Universidad Miskatonic y Barrio Fluvial. No reúnas los demás Lugares ni las cartas de Acto, de Plan y de referencia de escenario de ese conjunto.

- Retira de la partida la carta de referencia de escenario original del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*. Usa la nueva carta de referencia de escenario que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*.
- Pon en juego los Lugares Barrio Norte, Centro, Barrio Este, Universidad Miskatonic, Barrio Fluvial, Ayuntamiento, Restaurante de Velma y Tienda de curiosidades.
  - Todos los investigadores comienzan la partida en el Restaurante de Velma.
- Busca los siguientes Lugares en los reversos del mazo de Acto original del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*: Exposición eztlí, Cueva negra, Vías de tren y Comisaría de Arkham. Elige 1 al azar y ponlo en juego, ignorando su capacidad **Revelación**. Retira de la partida las cartas de Acto y de Plan originales del conjunto de encuentros *Los hilos del destino*.
- Crea los mazos de Acto y de Plan únicamente con las nuevas cartas de Acto y de Plan que se proporcionan con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*.
- Retira de la partida el Apoyo de historia *Ichtaca (La guardiana olvidada)* y el Apoyo de historia *Diario de expedición*.
- Coloca el Enemigo Elspeth Baudin, que se proporciona con el conjunto de encuentros descargable *Mala sangre*, en juego en la Tienda de curiosidades.
- Coloca 1 recurso sobre cada Lugar en juego como "recuerdos".
- Baraja las cartas de Encuentro restantes para crear el mazo de Encuentros.
- La partida ya está lista para empezar.**

## Errante

Algunos Enemigos tienen la palabra clave Errante. Durante la fase de Enemigos (en el paso de estructura 3.2), cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Errante se mueve a un Lugar conectado por la ruta más corta hacia el Lugar designado (como se describe entre paréntesis junto a la palabra Errante).

- Si hay varios Lugares válidos como posible Lugar designado, el investigador jefe puede elegir hacia qué Lugar se mueve el Enemigo.
- Si un enemigo con Errante tuviera que moverse a un Lugar que esté bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## Recuperar recuerdos

En este escenario, Agnes y Elspeth compiten por recuperar recuerdos.

- Agnes puede recuperar recuerdos usando la capacidad del acto 1a.

- Elspeth recupera recuerdos automáticamente mediante las capacidades **Obligado** del plan 1a; cuando el modificador combinado de las fichas de Caos de su Lugar es 6 o más (ignorando +/-).

Únicamente a efectos de contar sus modificadores, considera estas fichas de Caos como si se hubieran revelado durante una prueba de habilidad.

## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución porque todos los investigadores fueron derrotados:** Pasa a la **Resolución 2**.

**Resolución 1:** Sería muy sencillo. Podrías acabar con ella ahora mismo y evitar que amenace a más gente con sus poderes... Pero ¿entonces qué te diferenciaría de ella? Bajas la mano y la magia se dispersa en el aire frío.

—¿Por qué? —te pregunta con la voz rota por el dolor. Sacudes la cabeza y le dices que se equivoca. El verdadero poder es la capacidad de lograr la paz, no de librar guerras.

—Necia —te espeta mientras se pone en pie tambaleante—. No eres más que una debilucha a fin de cuentas. Y lamentarás haberme dejado con vida.

Observas cómo se aleja trastabillando, con sólo unos fragmentos de su vida anterior en la cabeza. Sus poderes se han visto considerablemente reducidos, pero aún supone un problema. Tal vez tendrías que haberte encargado de ella como te dijo. Aun así, das un suspiro de alivio. No quieres que este poder cambie el tipo de persona que eres. No vas a permitir que acabes como ella, cueste lo que cueste.

- Agnes Baker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria o igual a la cantidad de recuerdos que hubiera recuperado al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria.
- Agnes Baker **puede** mejorar la Herencia de Hiperbórea a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada del Recuerdo oscuro a su versión original.

**Resolución 2:** Elspeth te tiene a su merced. Levanta la mano y su magia amenaza con hacerte pedazos. Sonríe burlona. Cierras los ojos y te preparas... pero el golpe final no llega. En vez de eso, te pone en pie de un tirón y te sacude el polvo del delantal.

—Venga —susurra con una mueca infernal—. No eres un animal gimoteante. ¿No recuerdas lo que eres de verdad? ¿Lo que somos de verdad?

Y se marcha sin seguir castigándote y dejándote únicamente con fragmentos de tu vida anterior.

- Agnes Baker obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria o igual a la cantidad de recuerdos que hubiera recuperado al final de la partida, lo que sea mayor.
- Cada uno de los demás investigadores obtiene una cantidad de experiencia igual al valor combinado de Victoria X de todas las cartas de la zona de victoria.
- Agnes Baker **debe** mejorar el Recuerdo oscuro a su versión avanzada o bien reducir la versión avanzada de la Herencia de Hiperbórea a su versión original.

Se concede permiso para fotocopiar este documento únicamente para uso personal. También está disponible para su descarga en [fantasyflightgames.es](http://fantasyflightgames.es)

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son \* de Fantasy Flight Games. Los componentes reales pueden ser distintos de los mostrados.

